Diego Ibáñez

Holmes
Sherlock contre Moriarty



Pour 2 joueurs à partir de 10 ans

L'infâme Moriarty a attaqué le Parlement ! Un duel épique s'engage entre les deux plus brillants cerveaux de Londres. L'implacable criminel doit tout faire pour effacer ses traces… Quant à Sherlock Holmes, il doit bien sûr accumuler les indices pour résoudre au plus vite cette dramatique affaire ! Irene Adler, Wiggins, M^me^ Hudson, Langdale Pike, rencontrez de nombreuses personnalités, parfois douteuses, et utilisez votre influence pour les associer à votre cause : vous aurez grand besoin de leurs atouts pour remporter la victoire !

CONTENU



1 plateau de jeu (avec marquage des tours)



6 pions Action
(3 pour Sherlock et 3 pour Moriarty)



24 jetons Influence



10 cartes Personnage



2 cartes de rôle
(Sherlock et Moriarty)



2 cartes Mycroft pour la variante Mycroft (page 7)



52 cartes Indice
(chaque catégorie d'indice est présente en autant d'exemplaires que la valeur indiquée)



2 cartes de rappel des atouts des personnages

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau** sur la table de manière à ce que vous puissiez tous deux bien lire le texte.

2. Mélangez les 10 **cartes Personnage** et faites-en une pioche face cachée sur la case correspondante du plateau.
C'est la **pioche des personnages**.
Remarque : Irene Adler vous permet de voler les cartes de votre adversaire. Pour une variante de jeu plus loyale, il est possible de jouer sans cette carte.

3. Piochez 2 cartes Personnage de la pioche et placez-les face visible (portrait) sur les 2 cases "**Jour 1**" du plateau.
En comptant le Dr Watson, Mme Hudson et l'inspecteur Lestrade, qui sont toujours présents, vous pouvez déjà rendre visite à 5 personnes au début de la partie.

   Alternative : *piochez et regardez chacun 2 cartes Personnage. Sans les montrer à votre adversaire, gardez-en une. Révélez alors les 2 personnages choisis et placez-les sur les cases "Jour 1". Remélangez ensuite toutes les cartes Personnage restantes, reconstituez la pioche face cachée et reposez-la sur le plateau.*

4. Placez les **jetons Influence** à proximité du plateau de manière à y avoir accès tous les deux. C'est la **réserve**.

5. Celui qui a fêté son anniversaire en dernier choisit son rôle : Sherlock ou Moriarty. L'autre joueur prend le rôle restant.
Prenez chacun votre **carte de rôle** et placez-la devant vous verso visible (sans symbole). Vous démarrez en outre avec :
3 pions Action (gris pour Sherlock, noirs pour Moriarty),
6 jetons Influence pris dans la réserve,
1 carte de rappel des atouts.
Laissez suffisamment de place à côté de votre carte de rôle pour les **cartes de votre main**.

6. Mélangez les **cartes Indice** face cachée et faites-en une pioche à côté du plateau. C'est la **pioche des indices**.

7. Piochez enfin **4 indices** et déposez-les dans l'ordre, face visible, à côté de la pioche des indices. Ce sont les **cartes communes**.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en **7 manches**, chaque manche correspondant à une nouvelle journée. Une manche se déroule de la manière suivante :

1) Un nouveau jour commence

(Ne tenez pas compte de cette étape le jour 1 !)



Un nouveau personnage arrive à Londres. Piochez une carte de la pioche des personnages et posez-la face visible sur le prochain jour libre.

Redressez ensuite tous les pions Action en les laissant à leurs places. Ils sont ainsi prêts à être utilisés durant la nouvelle journée.

Attention : il y a 10 cartes Personnage dans le jeu de base, mais on en utilise seulement 8 dans une partie. L'apparition d'un personnage n'est donc jamais assurée.

2) L'enquête se poursuit

Sherlock commence. Choisissez l'un de **vos pions Action debout** et placez-le **couché** sur un **autre** personnage n'ayant pas déjà un de vos pions. Si vous le souhaitez, vous pouvez alors utiliser son **atout**. Coucher un pion sert à indiquer qu'il a déjà été déplacé ce tour. Les atouts des différents personnages sont détaillés pages 5-6.

C'est ensuite à Moriarty de jouer. Jouez ainsi chacun votre tour jusqu'à ce que les 6 pions Action soient déplacés.



Attention : vous ne pouvez **pas** avoir plus d'un pion Action de votre couleur, qu'il soit couché ou debout, sur un personnage. En revanche, votre adversaire peut en déposer un.

Note : durant le jour 1, couchez directement vos pions Action lorsque vous les déposez sur les personnages visités. Ils restent ainsi jusqu'au début du jour suivant.

3) Le jour touche à sa fin

Regardez si **2 pions Action** (1 par joueur) se trouvent sur le même personnage. Si c'est le cas, ce personnage sera **indisposé** le jour suivant et il ne pourra **pas** vous recevoir ! **Retournez** alors sa carte (verso visible) et laissez les pions Action couchés dessus.

Retournez ensuite tous les personnages indisposés lors du tour **précédent** (même ceux où il n'y a actuellement **pas** de pion Action).

Remarque : le Dr Watson, Mme Hudson et l'inspecteur Lestrade ne sont **jamais** indisposés, et vous pouvez leur rendre visite **tous les jours** si vous le souhaitez.



GRANDS PRINCIPES DU JEU

Pour obtenir des cartes Indice, dans la plupart des cas, vous aurez besoin de jetons Influence. Ces deux éléments vous sont transmis ou demandés par les personnages de la manière suivante :



OBTENIR DES JETONS INFLUENCE - Prenez les jetons Influence dans la réserve et placez-les devant vous. Votre adversaire doit toujours pouvoir connaître le nombre de jetons en votre possession.

Attention : si la réserve est vide, vous ne pouvez plus obtenir de jetons supplémentaires ainsi !



PERDRE DES JETONS INFLUENCE - Lorsque vous devez vous séparer de jetons Influence, remettez-les **toujours dans la réserve**.



PRENDRE DES INDICES PARMI LES CARTES COMMUNES - Lorsque vous obtenez des indices, placez-les **face visible** devant vous, parmi les **cartes de votre main**. Disposez **l'une sur l'autre** les cartes identiques, mais **décalez-les** légèrement pour que votre adversaire puisse voir combien vous avez d'indices de chaque sorte. Chaque catégorie d'indice **différente** a donc sa propre rangée de cartes.

À la fin de votre tour, complétez la rangée de cartes communes en piochant de nouvelles cartes dans la pioche d'indices. Lorsque la pioche est épuisée, reconstituez-la en mélangeant la **défausse**.



DÉFAUSSER DES INDICES - En vous rendant auprès de certains personnages, vous devez vous séparer de certains indices, soit parmi les cartes de votre main, soit parmi les cartes communes. Dans ce cas, placez-les face **visible** dans la **défausse** à côté de la pioche d'indices.



INDICES CACHÉS - Certains personnages vous permettent de prendre des indices **directement** dans la pioche ou de les voler à votre adversaire. Vous pouvez alors les regarder **sans les montrer** à votre adversaire, puis les placer **face cachée à côté** des cartes visibles de votre main. Comme pour les autres indices, leur nombre doit être facilement identifiable.

Les indices cachés sont révélés seulement **en fin de partie**. Vous les ajoutez alors à la rangée des indices de même catégorie. Pendant le jeu, les différents personnages (Irene, Toby, Billy, Mycroft, notamment) ne peuvent **pas avoir d'effet** sur ces indices cachés.



INDICE PARTICULIER : LE FRAGMENT DE CARTE - La carte du Parlement est déchirée en 5 morceaux. Plus vous avez de fragments à la fin de la partie, plus vous gagnez de points.

Remarque : si vous n'avez pas de fragment à la fin de la partie, vous ne gagnez pas de points.



INDICE PARTICULIER : LE JOKER - Si vous obtenez un joker, vous pouvez :

a) l'ajouter **immédiatement** à l'une de vos rangées de cartes Indice. Vous augmentez ainsi leur nombre, et, dans certains cas, le joker peut vous permettre d'avoir la majorité des cartes d'une catégorie (voir page 5);

b) ou le laisser **à côté** de vos indices dans un premier temps. Lors d'un de vos tours suivants, vous pouvez alors associer à ce joker une nouvelle catégorie d'indice (que vous n'avez pas encore visible devant vous) lorsque vous en obtenez ou que vous révélez votre première carte. Vous pouvez donc décider de révéler un indice caché pour y associer immédiatement un joker.

Attention : si vous piochez un joker et que vous souhaitez le garder dans votre main, vous ne pouvez **pas** le poser face cachée. Il doit **toujours** être **visible**. En outre, vous ne pouvez poser que 1 seul joker par catégorie d'indices. Un joker ne peut **jamais** être ajouté aux fragments de carte.

Exemple : *Moriarty a dans sa main les indices suivants : 2 mégots et 1 cartouche. Il pioche un joker. Il pourrait l'ajouter tout de suite à l'une de ces deux catégories, mais il préfère le garder pour plus tard. Le tour suivant, il reçoit un bouton comme indice caché. Il décide de placer cet indice face visible sur le joker. Il a alors l'équivalent de 2 boutons dans cette catégorie.*

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine à la fin du septième jour, une fois que Moriarty a posé son troisième pion et effectué l'action correspondante.

Si vous avez obtenu des indices cachés durant la partie, révélez-les et ajoutez-les à leur rangée respective. Vous pouvez également les ajouter aux jokers qui ne sont pas encore affectés à une catégorie. Mais attention : vous n'avez droit qu'à un seul joker par rangée. Comme d'habitude, c'est Sherlock qui commence, puis c'est au tour Moriarty.

Le décompte des points s'effectue ensuite dans l'ordre suivant :

1) **Le nombre d'indices par catégorie -** Comparez le nombre de vos indices dans chaque catégorie, en commençant par les indices de plus faible valeur. Seul celui qui a récolté le **plus** d'indices d'une catégorie (joker inclus) gagne des points. Le nombre de points obtenus est calculé ainsi :

   [Valeur inscrite sur les indices] - [Nombre d'indices (joker inclus) possédés par l'adversaire dans cette catégorie]

   Exemple : *on compte le nombre de mégots (valeur 5). Moriarty en a 3. Sherlock a 1 mégot et 1 joker dans cette rangée. Moriarty a donc la majorité et il reçoit 5 - 2 = 3 points. Sherlock n'obtient aucun point dans cette catégorie.*

   Si vous avez tous les deux **autant** d'indices dans une catégorie (jokers inclus), personne n'obtient de points.

2) **Tous les indices d'une catégorie -** Si l'un d'entre vous a **tous** les indices d'une catégorie, il obtient 3 points bonus supplémentaires.

   Attention : le joker n'est pas pris en compte dans ce cas précis. Vous devez être en possession de tous les indices de cette catégorie.

   Exemple : *Sherlock a les 7 boutons (valeur de la catégorie = 7). Il gagne donc 7 points plus 3 points bonus, soit 10 points au total dans cette catégorie.*

3) **Les fragments de carte :**

   · 0 fragment rapporte 0 point
   · 1 fragment fait perdre - 1 point
   · 2 fragments rapportent +1 point
   · 3 fragments rapportent +3 points
   · 4 fragments rapportent +6 points
   · 5 fragments rapportent +10 points

4) **Les jokers seuls :**

   · Perdez **1 point** par joker auquel vous avez ajouté un indice caché **en fin de partie**.
   · Vous **perdez 3 points** par joker sans catégorie associée.

Celui qui a le plus de points au total gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons Influence. En cas de nouvelle égalité, la partie se termine sans vainqueur ni vaincu, et les investigations se poursuivent.

LES PERSONNAGES ET LEURS ATOUTS

Dr Watson *était autrefois médecin militaire. Il est à présent le fidèle binôme de Sherlock et son précieux conseiller en matière médicale.*
Conseil : perdez 1 jeton Influence. En échange, prenez 1 indice parmi les cartes communes.



*L'**inspecteur Lestrade** de Scotland Yard apprécie le soutien de Holmes, mais il ne cautionne pas toujours ses méthodes.*
Perquisition : perdez 3 jetons Influence. Prenez en échange 2 indices parmi les cartes communes.





Mme Hudson *est la propriétaire du 221B Baker Street et elle prend soin de ses habitants quelque peu excentriques.*
L'heure du thé : obtenez 3 jetons Influence de la réserve.

LES PERSONNAGES ET LEURS ATOUTS



Irene Adler *est chanteuse, actrice, manipulatrice, voleuse... Sherlock l'appelle respectueusement "LA femme", car elle est la seule à avoir réussi à tromper le grand détective.*
Vol : perdez autant de jetons Influence que le numéro du jour en cours.
Prenez en échange 1 indice visible ou 1 fragment de carte visible parmi les cartes de votre adversaire et ajoutez-le à vos indices cachés.
Attention : vous ne pouvez pas lui prendre de joker ou d'indice caché !



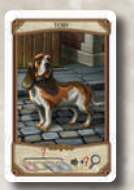
L'inspecteur Gregson *travaille lui aussi à Scotland Yard, mais les méthodes parfois peu orthodoxes de Holmes ne lui posent pas de problème. Il faut savoir tordre la loi pour atteindre son objectif.*
Effraction : prenez jusqu'à 3 indices parmi les cartes communes en perdant 2 jetons Influence pour chacun d'eux.



Wiggins *est un garçon orphelin traînant dans les rues de Londres. Il est le chef de l'unité spéciale de Baker Street, une bande qui soutient Sherlock.*
Réseau clandestin : obtenez 5 jetons Influence de la réserve.



Langdale Pike *écrit pour plusieurs journaux de bas étage. C'est le spécialiste des scandales et des ragots.*
Rumeur : piochez jusqu'à 3 indices en perdant 1 jeton Influence pour chacun d'eux. Gardez-en 1 face cachée et défaussez les autres (valable aussi pour le joker).



Toby *n'est certes pas très beau, mais il n'y a pas meilleur allié quand il s'agit de suivre quelqu'un ou quelque chose à la trace.*
Pistage : obtenez autant de jetons Influence dans la réserve que vous avez de catégories d'indices visibles différentes (fragments inclus).
Attention : les indices cachés ou les jokers seuls ne sont pas considérés comme des catégories.



Shinwell "Porky" Johnson *est un ancien criminel et une source d'information importante sur la pègre de Londres.*
Intimidation : défaussez 1 indice parmi les cartes communes. Révélez celui du dessus de la pioche pour le remplacer. Si vous le souhaitez, prenez ensuite 1 indice parmi ceux visibles en perdant 2 jetons Influence.



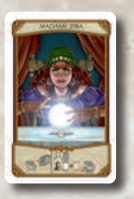
Billy le Page *est un jeune homme serviable et dégourdi, au service de Holmes depuis le mariage de Watson.*
Tâche : défaussez 1 indice visible de votre main. Obtenez autant de jetons Influence que la différence entre la valeur de l'indice et le numéro du jour en cours.
Attention : vous ne pouvez pas défausser un fragment ou un indice caché.



Von Kramm, *en tant que roi héréditaire de Bohême, est le mieux placé pour parler des affaires de la noblesse.*
Secret d'État : prenez 1 indice parmi les cartes communes. Votre adversaire peut ensuite piocher le premier indice en perdant 1 jeton Influence et le garder face cachée.



Violet Hunter *aida jadis Holmes à résoudre une affaire. À présent, elle dirige avec succès une école privée.*
Vigilance : prenez le premier indice visible dans la défausse en perdant 2 jetons Influence.
Il va sans dire que cette action n'est judicieuse qu'à partir du moment où au moins une carte a déjà été défaussée.



Madame Ziba, *connue sous différents noms, est tantôt gênante, tantôt d'un grand secours dans les enquêtes de Sherlock.*
Destin : prenez les 3 premières cartes de la pioche d'indices et gardez-en une **face cachée**. Donnez les 2 indices restants à votre adversaire. Il en choisit 1 qu'il garde **face visible**. Replacez ensuite le dernier **face cachée sous** la pioche d'indices (valable aussi pour le joker).

VARIANTES

Sherlock & Moriarty





Les modifications suivantes s'ajoutent aux règles précédemment décrites :

Lors de la mise en place du jeu, Sherlock place sa carte de rôle verso visible (sans symbole), et Moriarty place la sienne recto visible (avec symbole). Au cours du jeu, Moriarty **peut** alors, durant son tour, **réserver 1 indice** même après que la rangée de cartes communes a été complétée, mais juste avant de laisser la main à son adversaire.
Pour ce faire, il prend l'indice et le place horizontalement parmi les cartes de sa main, un peu à l'écart des indices déjà récoltés.

Attention : aucun personnage (Irene, Toby, Billy, Mycroft , notamment) n'a d'effet sur cet indice puisqu'il n'appartient encore à personne !
Lorsque c'est de nouveau à son tour de jouer, au lieu de choisir 1 indice (ou plusieurs) **parmi les cartes communes** grâce à un personnage, Moriarty peut prendre l'indice réservé.

Dès que Moriarty a réservé 1 indice, il retourne sa carte de rôle sur le verso. Sherlock révèle alors le recto de la sienne, ce qui lui donne le droit de réserver 1 indice quand il veut à son tour.
Cela fait, les rôles s'inversent de nouveau, et ainsi de suite.
Vous pouvez prendre votre indice réservé plus tôt même si le recto de votre propre carte de rôle n'est pas visible.

Attention : il n'est pas possible de réserver plus de 1 indice à la fois.

Décompte des points : à la fin du jeu, perdez 3 points si vous avez encore un indice réservé.

Mycroft

Vous pouvez utiliser les 2 cartes Mycroft pour accroître le niveau de difficulté du jeu. Tenez alors compte des modifications suivantes :

Lors de la mise en place du jeu, une fois que vous avez révélé les 2 personnages du jour 1, mélangez 1 ou 2 cartes Mycroft (au choix) avec les autres personnages et placez la pioche sur la case du plateau réservée à cet effet. Si une carte Mycroft est piochée au début de la journée, ses instructions doivent être suivies **avant** toute autre chose ! Retirez ensuite la carte du jeu et piochez normalement un nouveau personnage pour la journée en cours.

Coup de filet
Au nom de l'intérêt de l'Empire, Mycroft charge Scotland Yard de confisquer certains indices. Il ne faudrait pas que le grand public ait vent de ces informations...



Défaussez chacun à votre tour 1 indice visible de votre main dans l'ordre suivant : Sherlock - Moriarty - Moriarty - Sherlock. Si vous ne pouvez pas faute d'indices, perdez 2 jetons Influence par carte manquante. S'il ne vous reste que 1 jeton Influence, vous devez vous en séparer également. Si vous n'avez ni jeton ni indice visible, vous ne perdez rien.

Dîner de gala
Mycroft invite les personnalités les plus prestigieuses de Londres à un dîner de gala.



Sherlock couche en premier l'un de ses pions Action, puis Moriarty fait de même. Ces pions ne pourront être réutilisés que le jour **suivant**. Durant cette journée, vous ne disposez donc chacun que de 2 pions Action !

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Le jour 1, Wiggins reçoit la visite de Sherlock et de Moriarty. Il est alors impossible d'y retourner le jour suivant. Le Dr Watson reçoit également la visite des deux adversaires. En revanche, Watson n'est jamais indisposé, et ils pourront y repasser le lendemain.

1) Le jour 2 commence

Un nouveau personnage fait son apparition à Londres : le journaliste Langdale Pike. Sherlock et Moriarty redressent leurs pions Action.

2) L'enquête se poursuit

1. Sherlock commence. Il souhaite de nouveau rendre visite à l'inspecteur Lestrade durant cette journée. Mais pour cela, il faut d'abord que son pion Action soit retiré de la carte de l'inspecteur ! Sherlock le prend donc pour rendre visite à Mme Hudson, le couchant sur la carte de cette dernière. Une courte pause à Baker Street et une tasse de thé revigorent Sherlock, et il reçoit 3 jetons Influence.
2. Moriarty retire son pion de la carte d'Irene et l'utilise pour rendre visite à Langdale Pike afin de le questionner en échange de 2 jetons Influence. Il regarde les 2 premiers indices de la pioche sans les montrer à son adversaire, il en garde 1 face cachée dans sa main et défausse l'autre face visible.
3. Sherlock retire son pion de la carte du Dr Watson et rend visite à Lestrade afin de l'accompagner lors d'une perquisition. En échange de 3 jetons Influence, il prend donc 2 indices parmi les cartes communes : 1 mégot et 1 explosif. Il les ajoute à sa main et complète la rangée de cartes communes en piochant 2 nouveaux indices.
4. Moriarty déplace son second pion de Lestrade vers Watson afin d'échanger 1 jeton Influence contre l'un des deux nouveaux indices : 1 explosif.
5. Sherlock s'intéresse aussi à l'explosif collecté par Moriarty. Il décide donc, avec son dernier pion Action, de rendre visite à Irene Adler. Comme il est encore tôt dans la semaine (jour 2), elle vole l'explosif de Moriarty contre 2 jetons Influence seulement et le dépose dans la main de Sherlock, avec les autres indices cachés.
6. Moriarty décide également de rendre visite à Irene Adler. Il déplace son dernier pion de la carte de Wiggins vers celle d'Irene, il se sépare de 2 jetons Influence et ajoute le mégot de Sherlock à ses indices cachés.



3) Le jour touche à sa fin

Sherlock et Moriarty ont tous deux utilisé leurs 3 pions Action. Comme les deux adversaires ont rendu visite à Irene le jour 2, sa carte est retournée et il est impossible de la voir durant le jour 3. Wiggins, en revanche, redevient disponible le jour 3, et sa carte est retournée.

Auteur : Diego Ibáñez
Licence : Devír Iberia, S. L.
Illustrations : Pedro Soto
Design graphique : Mirko Akira Suzuki
3D : Andreas Resch
Rédaction : Michael Sieber-Baskal
Traduction : Marianne Louis
Relecture : Xavier Taverne, Alain Wernert
Tous droits réservés · FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE
© 2017 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
© 2020 IELLO pour la version française
IELLO · 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT
www.iello.com

Remerciements :
Diego remercie tout particulièrement Paco "Gurney", qui a cru en son jeu dès le début. Vous ne pourriez pas lire ces règles sans son soutien. L'auteur remercie également tous les testeurs du jeu, en particulier Milagros pour l'inspiration, Oriol pour son entrain, Xavi pour sa patience, Pedro pour la réalisation, Devir pour sa confiance, LUDO et la famille du jeu de Castelló... ainsi que Mónica et Noa ; sans eux, les enquêtes ne seraient pas les mêmes.

Pedro remercie son groupe de jeu (Valentín, Victor, Chus, César, Jorge et José Luis) et tous ceux qui testent volontiers des prototypes ; Devír, qui lui a permis de devenir l'"éditeur" de ce jeu merveilleux ; et Sydney Paget pour son Mycroft et ses images inspirantes.

Kosmos remercie tous les testeurs et les relecteurs du jeu, ainsi que tous ceux qui ont contribué à sa réalisation.